THE EVIL WITHIN™
Bethesda

WAARSCHUWING: LEES DEZE BELANGRIJKE VEILIGHEIDSINFORMATIE VOOR GEBRUIK

Bepaalde mensen krijgen misschien last van epileptische aanvallen door licht, patronen of beelden die kunnen verschijnen in video- of computergames. Dit kan ook gebeuren zonder geschiedenis van epilepsie of beroertes. Als jij of iemand in je familie last heeft van epileptische aanvallen, raadpleeg dan een dokter voor je begint met spelen. Ouders horen het gebruik van videogames in de gaten te houden. Kinderen en tieners maken meer kans dan volwassenen om getroffen te worden door een epileptische aanval.

Stop meteen met spelen en raadpleeg je dokter als je kind een van de volgende symptomen vertoont of ergens anders last van krijgt tijdens het spelen van een videogame: duizeligheid, wazig of verslechterd gezichtsvermogen, oog- of spiertrekkingen, flauwvallen, desoriëntatie en onvrijwillige beweging of stuiptrekkingen.

Om het risico op epileptische aanvallen te verminderen, kun je het volgende doen:

- Speel in een goed verlichte kamer.
- Speel niet wanneer je moe, slaperig of vermoeid bent.
- Rust minstens 10 tot 15 minuten per uur tussen het spelen door.
- Zit verder van het scherm af.
- Speel de game op een kleiner scherm.

INHOUD

Personageprofielen 2

Om te beginnen 4

Hoofdmenu 5

Gamebediening 6

Moeilijkheidsniveaus 8

Schermindeling 9

Inventarisscherm 10

Agony Crossbow Bolts maken 11

Je vaardigheden upgraden 12

In leven blijven 13

Handige tips 14

Garantie en technische ondersteuning 20

PERSONAGEPROFIELEN

SEBASTIAN CASTELLANOS

Sebastian Castellanos is een onderscheiden detective van de Krimson City Police Department. Hij is een goede, no-nonsense detective maar vaak nogal kortaf tegen anderen. Hij heeft onlangs wat privédingen meegemaakt die hem harder hebben gemaakt, waardoor de passie voor zijn werk is verdwenen en hij een gevoel van wanhoop ervaart dat hij nog nooit heeft meegemaakt.

JULI KIDMAN

Een nieuwe detective die onlangs is overgeplaatst naar Sebastians district. Tijdens een van haar eerste opdrachten met Sebastian worden ze naar Beacon Mental Hospital gestuurd, waar ze in onheilspellende omstandigheden terechtkomen.

JOSEPH ODA

Al jaren lang de vaste partner van Sebastian. Ze hebben totaal andere karakters, maar dat werkt in hun voordeel, al moet Joseph af en toe Sebastian in het gareel houden.

OM TE BEGINNEN

Volg de instructies op het scherm om The Evil Within te installeren.

Start **THE EVIL WITHIN** en selecteer NEW GAME om de game te beginnen. Op het volgende scherm kun je de helderheid aanpassen aan je scherm. Kies hierna een moeilijkheidsniveau (kijk bij MOEILIJKHEIDSNIVEAUS op pagina 8 voor meer informatie) om de game te beginnen.

EEN GAME-CONTROLLER GEBRUIKEN

Deze game kan worden gespeeld met een muis en toetsenbord, maar we raden het gebruik van een game-controller aan voor de beste ervaring.

TITELMENU

CONTINUE GAME: Verder gaan met de laatst opgeslagen game

NEW GAME: Een nieuwe game beginnen

LOAD GAME: Verder gaan vanaf een opgeslagen game

OPTIONS: Verschillende game-opties kiezen

CREDITS: De gamecredits bekijken

BESCHIKBAAR NA VOLTOOIEN VAN GAME:

NEW GAME+:

Nadat je de game hebt voltooid, wordt er een speciaal pictogram toegevoegd aan het opgeslagen bestand. Als je NEW GAME+ kiest, moet je een opgeslagen bestand selecteren. Selecteer je een bestand met het speciale pictogram, dan krijg je toegang tot alle hoofdstukken. Je kunt dan elk hoofdstuk spelen met al je wapens, vaardigheden en bonussen van dat opgeslagen bestand. Alleen als je vanaf het eerste hoofdstuk speelt, wordt het volledig uitspelen van de game meegeteld.

MODEL VIEWER:

3D-modellen van personages, beesten en wapens uit de game bekijken

GAMEBEDIENING*

GAME-CONTROLLER (AANGERADEN)

*Gamebediening kan worden aangepast in het Options-menu.

OPTIONELE TOETSENBORDBESTURING:

MOEILIJKHEIDSNIVEAUS

In het begin zijn alleen Casual en Survival beschikbaar. Als je de game hebt uitgespeeld, zijn er nieuwe moeilijkheidsniveaus beschikbaar. Het moeilijkheidsniveau kan tijdens de game niet worden verhoogd maar wel worden verlaagd in het Options-menu. Als je het moeilijkheidsniveau verlaagt, begin je het hoofdstuk opnieuw.

CASUAL:
Aanbevolen voor beginnende survivalhorrorspelers. Moeilijk, maar aangenaam.

SURVIVAL:
Perfect voor ervaren survivalhorrorspelers. Verwacht een uitdaging.

HEADS-UP DISPLAY (SCHERMINDELING)

De Heads-Up Display (HUD) wordt weergegeven tijdens een gevecht. Als hij niet wordt gebruikt, verdwijnt hij.

1. **AANTAL LUCIFERS:** Het huidige aantal lucifers dat Sebastian bij zich heeft
2. **GEZONDHEID:** Sebastians huidige gezondheid
3. **UITHOUDINGSVERMOGEN:** Sebastians huidige uithoudingsvermogen (alleen zichtbaar tijdens rennen)
4. **WAPEN:** Het wapen dat je gebruikt
5. **MUNITIE:** Het aantal resterende schoten voordat je moet herladen
6. **RESERVEMUNITIE:** De extra hoeveelheid munitie dat je bij je draagt

HET INVENTARISSCHERM

Druk op R om het inventarisscherm te openen.

Selecteer een wapen of voorwerp met L. Druk op A om dat voorwerp meteen uit te rusten of te gebruiken. Druk op Y om informatie over het geselecteerde voorwerp weer te geven. Als je een voorwerp hebt geselecteerd, druk je op een richting ✚ om het toe te wijzen aan een van je vier snelkoppelingsvakken.

AGONY CROSSBOW BOLTS MAKEN

Selecteer de Agony Crossbow in het inventarisscherm.

Druk op X om door de verschillende soorten munitie voor de Agony Crossbow te bladeren. Aan de rechterkant van het scherm wordt weergegeven hoeveel valonderdelen je momenteel hebt. Als je er genoeg hebt, druk je op RB om een nieuw projectiel van het geselecteerde type te maken.

JE VAARDIGHEDEN UPGRADEN

Tijdens de game kun je geregeld Sebastians vaardigheden upgraden. Deze koop je met de Green Gel die je in de gamewereld vindt.

Druk op LB en RB om door de verschillende upgradetypes te bladeren. Kies een specifieke upgrade met L. De onderkant van het scherm geeft aan hoeveel Green Gel-upgradepunten je nodig hebt en hoeveel je er momenteel hebt. Als je er genoeg hebt, druk je op A om de upgrade te kopen. Druk op B om het upgradescherm weer te verlaten.

IN LEVEN BLIJVEN

The Evil Within is een moeilijke game. Houd altijd Sebastians gezondheid en munitie in de gaten als je wilt overleven. Bepaalde vijanden kun je alleen in bepaalde situaties doden. Zet het gerust op een rennen als je in het nauw gedreven wordt. Je kunt veel voorwerpen in de omgeving gebruiken om je te verstoppen voor vijanden. Kijk uit waar je loopt, want de wereld zit vol met vallen.

Je kunt altijd het moeilijkheidsniveau verlagen in het Options-menu. Je moet het hoofdstuk dan wel opnieuw beginnen.

Je gaat vaak dood, en op momenten dat je het niet verwacht.

Veel succes.

SITUATIEAFHANKELIJKE ACTIES

DRUK OP A

Ga omhoog en omlaag over ladders, over obstakels, door ramen en voer situatieafhankelijke acties uit.

BOMMEN ONTWIJKEN

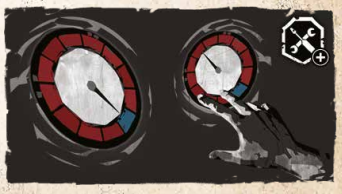
RB SLUIPEN

Je kunt bommen meenemen zonder dat ze ontploffen.

BOMMEN ONTMANTELEN

DRUK OP A OM DE NAALD TE STOPPEN
BLAUW = Gelukt, **ROOD** = Mislukt

Als de naald binnen één keer rondgaan in het blauwe gebied terechtkomt, wordt de bom ontmanteld. Het ontmantelen van een bom levert valonderdelen op.



KETTINGEN BREKEN

RT SCHIETEN OF
Y MELEE-AANVAL

Schiet of doe een Mêlee-aanval om kettingen te breken.

HARD GELUID

Harde geluiden zoals deuren open schoppen, trekken de aandacht van vijanden.

PICTOGRAM VIJANDENALARM

PROXIMITY (NABIJHEID):
Er is een vijand in de buurt.

DISCOVERY (ONTDEKKING):
Een vijand heeft je opgemerkt.

Als een vijand zich op een bepaalde afstand bevindt, wordt het nabijheidspictogram weergegeven. Als een vijand je gevonden heeft, wordt het ontdekt-pictogram weergegeven.

LET OP: Op het moeilijkheidsniveau Casual staat dit standaard ingeschakeld. Op het moeilijkheidsniveau Survival kun je dit in- en uitschakelen in het Options-menu. Op hogere moeilijkheidsniveaus kun je dit niet inschakelen.

MELEE-AANVALLEN

DRUK OP Y

Val vijanden of voorwerpen aan met je blote handen of met een mêleewapen.

Mêlee-aanvallen werken voornamelijk als verdediging en kun je het beste als laatste redmiddel gebruiken. Gevallen vijanden kun je nog meer schade doen door ze te slaan met Y.

VALLEN ONTMANTELEN

HOUD A INGEDRUKT OM EEN VAL TE ONTMANTELEN

Het ontmantelen van een val levert valonderdelen op.

BERENVALLEN ONTMANTELEN

RB SLUIPEN + A ONTMANTELEN

Kruip en sluip op een berenval af om hem te ontmantelen en valonderdelen te krijgen.

LUCIFERS GEBRUIKEN

Ga naar een gevallen vijand en druk op B om ze te verbranden, zodat je ze helemaal vernietigt. Je verbruikt één lucifer als je iets verbrandt.

Als verschillende vijanden zich dicht bij elkaar bevinden, kunnen ze allemaal met één lucifer worden verbrand. Naast lijken en vijanden kun je ook andere dingen verbranden.

DE LANTAARN GEBRUIKEN

DRUK OP L OM DE LANTAARN TE GEBRUIKEN

De lantaarn verlicht de omgeving, maar zorgt er ook voor dat de vijanden je eerder vinden.

AGONY BOLTS MAKEN

RB PROJECTIEL MAKEN (ALS JE AGONY SELECTEERT)

Je kunt valonderdelen gebruiken om meer Agony Bolts te maken van Bolts die je al bezit.

GARANTIE

ZeniMax Europe Limited garandeert de oorspronkelijke koper van dit computersoftwareproduct dat de bij dit product geleverde disc/cartridge gedurende de eerste 90 dagen na de eigendomsoverdracht geen gebreken zal vertonen. Indien dit wel het geval is, dient u in eerste instantie het defecte product te retourneren aan het verkooppunt, samen met het aankoopbewijs. Indien dit om wat voor reden dan ook niet mogelijk is, dient u het product te retourneren aan ZeniMax Europe Limited op het hieronder vermelde adres, samen met het aankoopbewijs, het verkooppunt, een verklaring die het defect omschrijft plus de originele verpakking indien u die nog heeft. ZeniMax Europe Limited zal de verzendkosten van geretourneerde defecte producten vergoeden. Deze garantie geldt in aanvulling op uw bestaande wettelijke rechten en tast die rechten niet aan, en uw wettelijke rechten worden op geen enkele manier beperkt of aangetast door deze garantie. Als u nader advies over uw wettelijke rechten wilt inwinnen, adviseren wij u contact op te nemen met de Consumentenautoriteit, een consumentenorganisatie of een juridisch adviseur.

ZeniMax, Unit 2 Galway West Business Park, Western Distributor Road, Rahoon, Galway, Ierland.

TECHNISCHE ONDERSTEUNING EN KLANTENSERVICE

Ga naar SUPPORT.BETHSOFT.COM voor technische ondersteuning en klantenservice of bel naar +800 6044 6044 (zonder bijkomende kosten voor bellen naar het buitenland) of +353 91 515 911 (mogelijk worden er bijkomende kosten voor bellen naar het buitenland verrekend, neem contact op met je telefoonmaatschappij voor meer informatie), van 10.00 AM tot 6.00 PM, van maandag tot en met vrijdag, met uitzondering van feestdagen.
Stuur alle correspondentie met betrekking tot verzoeken om hulp per post naar:

ZeniMax, Unit 2 Galway West Business Park, Western Distributor Road, Rahoon, Galway, Ierland.

Om aanspraak te maken op de garantie, dien je het product te retourneren naar het verkooppunt, samen met een bewijs van aankoop. Of stuur je speldisk en verpakking naar het bovenstaande adres en zorg dat je het volgende bijsluit:

- Alle gekochte voorwerpen
- Korte beschrijving van het probleem
- Gedateerd bewijs van aankoop
- Retouradres

REGISTRATIECODE GAME

The Evil Within™ © 2014 ZeniMax Media Inc. Developed in association with Tango Gameworks. The Evil Within, Tango, Tango Gameworks, Bethesda, Bethesda Softworks, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. id Tech and related logos are registered trademarks or trademarks of id Software LLC in the U.S. and/or other countries. Uses id Tech®. Copyright © 2011-2014 id Software LLC. This game uses NaturalMotion morpheme animation technology. Uses Havok™: ©Copyright 1999-2014. Havok.com, Inc. (and its Licensors). All Rights Reserved. See www.havok.com for details. Portions of this software utilize SpeedTree® technology (©2011 Interactive Data Visualization, Inc.). SpeedTree® is a registered trademark of Interactive Data Visualization, Inc. All rights reserved. Uses Bink Video. Copyright © 1997-2014 by RAD Game Tools, Inc. Uses Umbra 3 Visibility Solution. © 2014 by Umbra Software Ltd. www.umbrasoftware.com. All rights reserved.